

SKRIPSI



**PENINGKATAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS MATERI
PECAHAN MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN DOMINO MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS IV DI SDN 1 LEBUAWU PECANGAAN JEPARA**

**Oleh
NURI IZZA AFIDATI
NIM 201433294**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**



**PENINGKATAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS MATERI
PECAHAN MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN DOMINO MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS IV DI SDN 1 LEBUAWU PECANGAAN JEPARA**

Skripsi

**Diajukan pada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
NURI IZZA AFIDATI
NIM 201433294**

**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Teruslah bekerja keras, belajarlah dari kegagalanmu, maka kamu akan menuai kesuksesanmu.
2. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya (QS Al Baqarah: 286).

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tuaku (Bapak Nur Khavid dan Ibu Siti Khasanah) yang selalu berusaha mendo'akan dan memberikan yang terbaik untuk anaknya.
2. Adik-adikku tersayang (Muhammad Izzama Indra dan Nabila Salma Dinata)
3. Teman-teman kelas F angkatan 2014 yang menemani selama di bangku perkuliahan
4. Teman-teman seperjuangan angkatan 2014 PGSD UMK
5. Almamater Universitas Muria Kudus

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Nuri Izza Afidati (201433294) ini telah diperiksa dan disetujui untuk ujian skripsi.

Kudus, Agustus 2018
Pembimbing I



Dr. Murtono, M. Pd
NIDN 0007126601

Dosen Pembimbing II



Henry Suryo Bintoro, S. Pd, M. Pd
NIDN 0718058501

Mengetahui
Ketua Prodi PGSD




Ika Oktavianti, M. Pd
NIDN 0631108401

LEMBAR PENGESAHAN

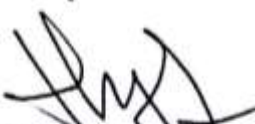
Skripsi oleh Nuri Izza Afidati (NIM 201433294) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 27 Agustus 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, September 2018


Tim Penguji


Dr. Montono, M. Pd
NIDN 0007126601

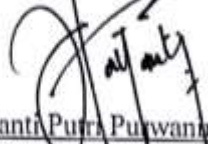
Ketua


Henry Suryo Bantoro, M. Pd
NIDN 0718058501

Sekretaris


Ratri Rahayu, M. Pd
NIDN 0618019001


Anggota


Jayanti Putra Purwaningrum, M. Pd
NIDN 0641069001

Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Slamet Utomo, M. Pd
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Peningkatan Pemecahan Masalah Matematis Materi Pecahan menggunakan Model *Problem-Based Learning* berbantuan Permainan Domino Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Lebuawu Pecangaan Jepara”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Peneliti tidak akan bisa menyelesaikan skripsi dengan baik tanpa bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa.

1. Dr. Slamet Utomo, M. Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Ika Oktavianti, M. Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberi dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Murtono, M. Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan penuh tanggung jawab dalam penyusunan skripsi ini.
4. Henry Suryo Bintoro, M. Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Nunuk Mu'alifah, S. Pd. Kepala Sekolah SDN 1 Lebuawu Pecangaan Jepara yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
6. Riana Syafitri, S. Pd. Guru Kelas IV SDN 1 Lebuawu Pecangaan Jepara yang telah membantu dan memberikan pengarahan dalam melaksanakan penelitian.
7. Siswa-siswi Kelas IV SDN 1 Lebuawu Pecangaan Jepara yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Semua Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu kepada peneliti.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga kebaikan semua pihak yang telah membantu peneliti mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Kudus, Agustus 2018
Peneliti



Nuri Izza Afidati
NIM 201433294

ABSTRACT

Afidati, Nuri Izza. 2018. Improving Problem Solving of Mathematic Fraction Material by Using Problem-Based Learning assistance Game Domino Mathematic Media in the Fourth Grade Students of Elementary School 1 Lebuawu Pecangaan Jepara. Skripsi. Teacher of Elementary School Faculty, Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisors: (1) Dr. Murtono, M.Pd (2) Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd.

Keyword: Problem Solving, Problem-Based Learning, Game Domino Mathematic Media.

This research aims to improve teacher's skills, students learning activities, and student's problem solving ability by applying Problem-Based Learning model assisted game domino mathematic Media in fraction material on Mathematic subject. Improving students problem solving can be raised through Problem Based Learning model assisted game domino mathematic Media. Problem Based Learning is a learning model which is a series of learning activities that can stimulate high order thinking that emphasizes in problem solving process. Domino math game is a game like dominoes in general however it has been modified into cards containing questions and answer that can be helped generate interest and students pleasure in learning process.

This research is classroom action research conducted in the fourth grade students of Elementary School 1 Lebuawu Pecangaan Jepara with the subject of researcher as a teacher and 29 students. This research lasted for two cycles and each cycle consists of two meetings. The dependent variable of this research is teacher's skills, students learning activities, problem solving ability mathematic fraction material, while the independent variable is Problem-Based Learning assisted game domino mathematic media. The techniques of data collection used in this research are interviews, observation, tests and documentation. This research used quantitative and qualitative data analysis.

The result of this classroom action research shows that the pre-cycle of the student's problem solving ability is 44,83%. Then it increases around 72,41% in the cycle I and 86,21% in the cycle II. While for the student's learning activity in the cycle I is 72,9% (good) and it increases around 81,52% (very good) in the cycle II. Besides that, the teacher's ability in the cycle I is 73,75% (good) and it also increases around 83,125% (very good) in the cycle II. Moreover, the data shows that the use of Problem-Based Learning model can increase the student's problem solving ability, the student's learning activity, and the teacher's teaching ability of mathematic subject at the fourth grade student's of Elementary School 1 Lebuawu Pecangaan Jepara. Following to the research that has been done in the fourth grade students of Elementary School 1 Lebuawu Pecangaan Jepara can be concludes that Problem-Based Learning assisted game domino mathematic media be able to increase teacher skill, students learning activity, and the problem

solving ability students in fraction material on Mathematic subject. Suggestions in this study should students pay attention to guidance from the teacher, be actively involved, and practice to be more daring to ask questions. This study suggest to the teacher can apply the Problem-Based Learning model assisted by the game of domino mathematics media games to be interesting so that it can increase students 'interest and pleasure in the implementation of the students mathematical problem solving process.



ABSTRAK

Afidati, Nuri Izza. 2018. *Peningkatan Pemecahan Masalah Matematis Materi Pecahan menggunakan Model Problem-Based Learning berbantuan Media Permainan Domino Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Lebuawu Pecangaan Jepara*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Dr. Murtono, M.Pd. (ii) Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Pemecahan Masalah Matematis, *Problem-Based Learning*, Media Permainan Domino Matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menerapkan model *Problem-Based Learning* berbantuan media permainan domino matematika pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Peningkatan pemecahan masalah siswa dapat ditingkatkan melalui model *Problem-Based Learning* berbantuan media permainan domino matematika. *Problem-Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang didalamnya terdapat serangkaian aktivitas pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menekankan pada proses penyelesaian masalah. Permainan domino matematika adalah permainan seperti domino pada umumnya namun dimodifikasi menjadi kartu yang berisi soal dan jawaban yang dapat membantu menimbulkan minat dan kesenangan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Lebuawu Pecangaan Jepara dengan subjek peneliti sebagai guru dan 29 siswa yang berlangsung selama dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Variabel terikat dalam penelitian yaitu keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan kemampuan pemecahan masalah matematis materi pecahan, sedangkan variabel bebasnya yaitu model *Problem-Based Learning* berbantuan media permainan domino matematika. Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan klasikal pemecahan masalah matematis siswa pada prasiklus sebesar 44,83% meningkat pada siklus I sebesar 72,41% dan pada siklus II 68,21%. Sedangkan pada aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh 72,9% (baik), siklus II meningkat menjadi 81,52% (sangat baik). Keterampilan guru pada siklus I memperoleh 73,75% (baik), siklus II meningkat menjadi 83,125% (sangat baik). Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* dapat meningkatkan pemecahan masalah matematis siswa, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan guru pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 1 Lebuawu Pecangaan Jepara. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Lebuawu dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan media permainan domino matematika dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan pemecahan masalah

matematis siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Saran dalam penelitian ini hendaknya guru dapat menerapkan model *Problem-Based Learning* berbantuan permainan media permainan domino matematika menjadi menarik sehingga dapat menambah minat dan kesenangan siswa dalam pelaksanaan proses pemecahan masalah matematis siswa.



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN PEMBIMBING	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR GRAFIK	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Pembelajaran Matematika.....	11
2.1.1.1 Hakikat Belajar.....	11
2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran	12
2.1.1.3 Pembelajaran Matematika.....	13
2.1.2 Pemecahan Masalah Matematis	14
2.1.3 Model <i>Problem-Based Learning</i>	16
2.1.3.1 Pengertian Model <i>Problem-Based Learning</i>	16
2.1.3.2 Karakteristik Model <i>Problem-Based Learning</i>	18
2.1.3.3 Kelebihan Model <i>Problem-Based Learning</i>	19
2.1.3.4 Langkah-langkah Model <i>Problem-Based Learning</i>	20
2.1.4 Permainan Domino Matematika	22
2.1.5 Materi Pecahan.....	24
2.1.5.1 Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Sama	26
2.1.5.2 Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Beda.....	26
2.1.5.3 Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama	27

2.1.5.4 Pengurangan Pecahan Berpenyebut Beda.....	28
2.1.6 Aktivitas Belajar Siswa.....	29
2.1.7 Keterampilan Mengajar Guru	31
2.1.8 Implementasi Model <i>Problem-Based Learning</i> berbantuan Media Permainan Domino Matematika untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematis dalam Pembelajaran Materi Pecahan.....	33
2.2 Penelitian Relevan.....	34
2.3 Kerangka Berpikir.....	37
2.4 Hipotesis Tindakan.....	40

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 <i>Setting</i> dan Karakteristik Subjek Penelitian	41
3.1.1 <i>Setting</i> Penelitian.....	41
3.1.1.1 Tempat.....	41
3.1.1.2 Waktu Penelitian	41
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	41
3.2 Variabel Penelitian	42
3.3 Prosedur Penelitian.....	43
3.3.1 Siklus I	45
3.3.1.1 Perencanaan Tindakan I.....	45
3.3.1.2 Pelaksanaan Tindakan I.....	46
3.3.1.3 Observasi.....	49
3.3.1.4 Refleksi	49
3.3.2 Siklus II.....	50
3.3.2.1 Perencanaan Tindakan II.....	50
3.3.2.2 Pelaksanaan Tindakan II	51
3.3.2.3 Observasi.....	54
3.3.2.4 Refleksi II.....	55
3.4 Teknik Pengumpulan Data	55
3.4.1 Data dan Sumber Data	55
3.4.1.1 Data Penelitian	55
3.4.1.2 Sumber Data.....	56
3.4.2 Metode Pengumpulan Data.....	57
3.4.2.1 Tes	57
3.4.2.2 Non Tes	58
3.4.2.2.1 Observasi.....	58
3.4.2.2.2 Wawancara.....	58
3.4.2.2.3 Dokumentasi	59
3.5 Instrumen Penelitian	59
3.5.1 Soal Tes.....	59

3.5.2	Lembar Pedoman Observasi	60
3.5.3	Lembar Pedoman Wawancara.....	63
3.5.4	Dokumentasi	63
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas	64
3.6.1	Uji Validitas.....	64
3.6.2	Uji Reliabilitas.....	67
3.7	Teknik Analisis Data.....	68
3.7.1	Data Kuantitatif	69
3.7.2	Data Kualitatif	71
3.8	Indikator Keberhasilan.....	73
BAB IV HASIL PENELITIAN		
5.1	Data Prasiklus	75
5.2	Data Penelitian Tindakan Kelas	80
5.2.1	Data Penelitian Siklus I	80
5.2.1.1	Tahap Rencana	80
5.2.1.2	Tahap Tindakan	82
5.2.1.2.1	Pertemuan 1	82
5.2.1.2.2	Pertemuan 2	88
5.2.1.3	Tahap Observasi	98
5.2.1.4	Tahap Refleksi.....	103
5.2.2	Data Penelitian Siklus II.....	106
5.2.2.1	Tahap Rencana	106
5.2.2.2	Tahap Tindakan	107
5.2.2.2.1	Pertemuan 1	108
5.2.2.2.2	Pertemuan 2	113
5.2.2.3	Tahap Observasi	122
5.2.2.4	Tahap Refleksi.....	127
5.3	Progres Hasil Penelitian.....	130
BAB V PEMBAHASAN		
5.1	Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran dengan Model <i>Problem-Based Learning</i> berbantuan Permainan Domino Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Lebuawu	136
5.2	Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran dengan Model <i>Problem-Based Learning</i> berbantuan Permainan Domino Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Lebuawu	142
5.3	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Pembelajaran Matematika dengan Model <i>Problem-Based Learning</i> berbantuan Permainan Domino Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Lebuawu	147

BAB VI PENUTUP

6.1 Simpulan.....157

6.2 Saran158

DAFTAR PUSTAKA160

LAMPIRAN.....164



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Langkah-langkah Model <i>Problem-Based Learning</i>	21
2.2 Gambaran Langkah-langkah Model <i>Problem-Based Learning</i>	22
2.3 Implementasi Model <i>Problem-Based Learning</i> berbantuan Permainan Domino Matematika.....	33
3.1 Materi Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	45
3.2 Materi Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	50
3.3 Indikator Keterampilan Guru Mengelola Kelas	61
3.4 Indikator Aktivitas Belajar Siswa	61
3.5 Kriteria Skor Rata-rata Kelas	69
3.6 Ketuntasan Pemecahan Masalah Matematis	70
3.7 Kriteria Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Individu	70
3.8 Kriteria Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Setiap Indikator	71
3.9 Pedoman Penskoran Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran	72
3.10 Kriteria Skor Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran.....	72
3.11 Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa	73
3.12 Kriteria Skor Aktivitas Belajar Siswa	73
4.1 Kegiatan Prasiklus.....	76
4.2 Nilai Interval Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Prasiklus.....	77
4.3 Nilai Pemecahan Masalah Matematis Siswa Setiap Indikator Prasiklus	78
4.4 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	80
4.5 Nilai Interval Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siklus I	95
4.6 Nilai Pemecahan Masalah Matematis Siswa Setiap Indikator Siklus I.....	96
4.7 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	99
4.8 Persentase Keterampilan Guru Setiap Indikator Siklus I.....	100
4.9 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	101
4.10 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Setiap Indikator Siklus I.....	102
4.11 Hambatan Keterampilan Guru dan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	104
4.12 Nilai Interval Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siklus II	119
4.13 Nilai Pemecahan Masalah Matematis Siswa setiap Indikator Siklus II.....	120
4.14 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	122
4.15 Persentase Keterampilan Guru Setiap Indikator Siklus II.....	124
4.16 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	125
4.17 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Setiap Indikator Siklus II.....	126
4.18 Perbandingan Hasil Keterampilan Guru	131

4.19 Perbandingan Hasil Aktivitas Belajar Siswa	132
4.20 Hasil Progres Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Prasiklus, Siklus I, Siklus II.....	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kartu Domino Matematika	24
2.2 Skema Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas	39
3.1 Contoh Hubungan Variabel Bebas Terikat.....	43
3.2 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	44
4.1 Siklus I Pertemuan 1 Orientasi Siswa pada Masalah	83
4.2 Siklus I Pertemuan 1 Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar	85
4.3 Siklus I Pertemuan 1 Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok	86
4.4 Siklus I Pertemuan 1 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya.....	87
4.5 Siklus I Pertemuan 1 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	88
4.6 Siklus I Pertemuan 2 Orientasi Siswa pada Masalah	89
4.7 Siklus I Pertemuan 2 Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar	91
4.8 Siklus I Pertemuan 2 Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok	92
4.9 Siklus I Pertemuan 2 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya.....	93
4.10 Siklus I Pertemuan 2 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	94
4.11 Siklus II Pertemuan 1 Orientasi Siswa pada Masalah	109
4.12 Siklus II Pertemuan 1 Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar.....	110
4.13 Siklus II Pertemuan 1 Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok	111
4.14 Siklus II Pertemuan 1 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya.....	112
4.15 Siklus II Pertemuan 1 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	113
4.16 Siklus II Pertemuan 2 Orientasi Siswa pada Masalah	114
4.17 Siklus II Pertemuan 2 Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar.....	115
4.18 Siklus II Pertemuan 2 Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok	116
4.19 Siklus II Pertemuan 2 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya.....	117
4.20 Siklus II Pertemuan 2 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	118

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Persentase Ketuntasan Klasikal Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Prasiklus	77
4.2 Nilai Interval Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Prasiklus	78
4.3 Nilai Pemecahan Masalah Matematis Siswa Setiap Indikator Prasiklus	79
4.4 Ketuntasan Klasikal Pemecahan Masalah Matematis Siklus I	95
4.5 Nilai Interval Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siklus I	96
4.6 Nilai Pemecahan Masalah Matematis Siswa Setiap Indikator Siklus I.....	97
4.7 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	99
4.8 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	102
4.9 Ketuntasan Klasikal Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siklus II	119
4.10 Nilai Interval Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siklus II.....	120
4.11 Nilai Pemecahan Masalah Matematis Siswa setiap Indikator Siklus II	121
4.12 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	123
4.13 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	126
4.14 Perbandingan Hasil Keterampilan Guru	131
4.15 Perbandingan Hasil Aktivitas Belajar Siswa	132
4.16 Peningkatan Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Penelitian.....	165
2. Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN 1 Lebuawu	166
PRASIKLUS.....	167
3. Daftar Nilai Prasiklus.....	168
4. Hasil Wawancara Prasiklus dengan Guru Kelas IV	170
5. Hasil Wawancara Prasikus dengan Siswa Kelas IV	172
6. Hasil Observasi Prasiklus Keterampilan Guru.....	175
7. Kisi-kisi Soal Prasiklus	180
8. Soal Prasiklus.....	181
9. Kunci Jawaban Soal Prasiklus	182
10. Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus I.....	184
11. Soal Uji Coba Siklus I.....	185
12. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus I.....	187
13. Hasil Instrumen Validitas <i>Expert Judgement</i> Tes Siklus I.....	191
14. Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus I.....	195
15. Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus II.....	200
16. Soal Uji Coba Siklus II	201
17. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus II.....	203
18. Hasil Instrumen Validitas <i>Expert Judgement</i> Tes Siklus II	207
19. Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus II.....	211
SIKLUS I	214
20. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	215
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	218
22. Materi Siklus I Pertemuan 1.....	221
23. Lembar Kegiatan Siswa	223
24. Hasil LKS Siklus I Pertemuan 1	226
25. Daftar Hadir Siklus I Pertemuan 1	229
26. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	230
27. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	237
28. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	243
29. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	246
30. Materi Siklus I Pertemuan 2.....	249
31. Lembar Kegiatan Siswa	251
32. Hasil Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 2	254
33. Daftar Hadir Siklus I Pertemuan 2	257
34. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	258
35. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	265
36. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	272

37. Soal Evaluasi Siklus I	273
38. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus I	274
39. Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa setiap Aspek Siklus I	277
40. Daftar Nilai Tes Akhir Siklus I	279
41. Hasil Tes Akhir Siklus I	280
42. Dokumentasi Penelitian Siklus I	282
SIKLUS II.....	288
43. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	289
44. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	292
45. Materi Siklus II Pertemuan 1	295
46. Lembar Kegiatan Siswa	297
47. Hasil Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1	300
48. Daftar Hadir Siklus II Pertemuan 1	303
49. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	304
50. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	311
51. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	318
52. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	321
53. Materi Siklus II Pertemuan 2	324
54. Lembar Kegiatan Siswa	326
55. Hasil Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2	329
56. Daftar Hadir Siklus II Pertemuan 2	332
57. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	333
58. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	340
59. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II	347
60. Soal Evaluasi Siklus II	348
61. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus II	349
62. Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa setiap Aspek Siklus II	352
63. Daftar Nilai Tes Akhir Siklus II	354
64. Hasil Tes Akhir Siklus II	355
65. Dokumentasi Penelitian Siklus II	358
66. Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan	362
67. Hasil Wawancara Siswa Setelah Tindakan	363
68. Penetapan Pembimbing Skripsi	364
69. Berita Acara Pembimbing 1	365
70. Berita Acara Pembimbing 2	367
71. Surat Permohonan Ijin Penelitian	370
72. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	371
73. Surat Pernyataan	372

74. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	373
75. Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	374
76. Daftar Riwayat Hidup	375

